PC Games

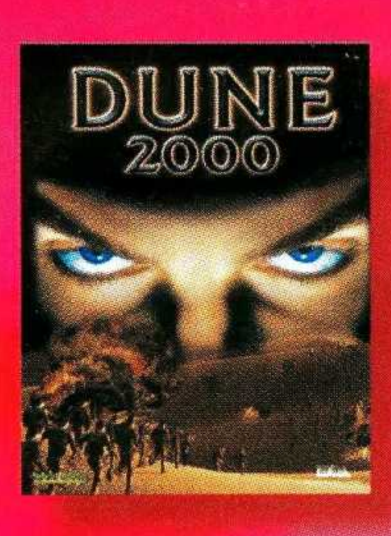
Special

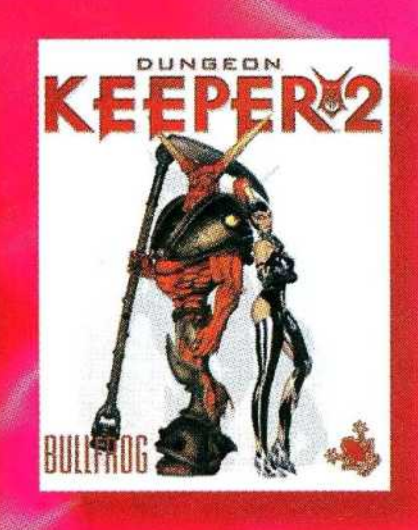
Beilage zur PC Games 10/2000

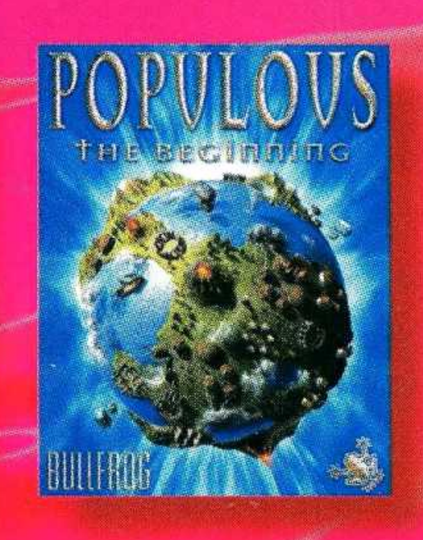
- Die Mega-Spielesammlung im Überblick
- Alle Highlights ausführlich vorgestellt
- Nützliche Profi-Tipps für den leichten Einstieg

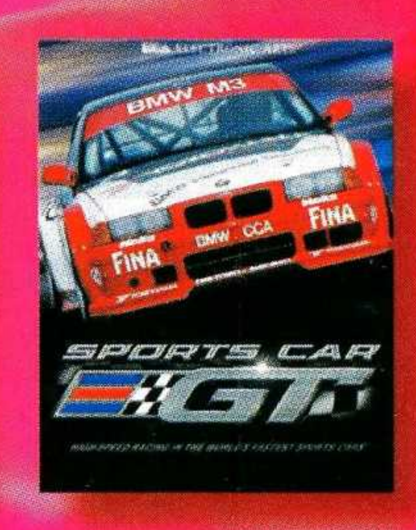
play the games vol. 3

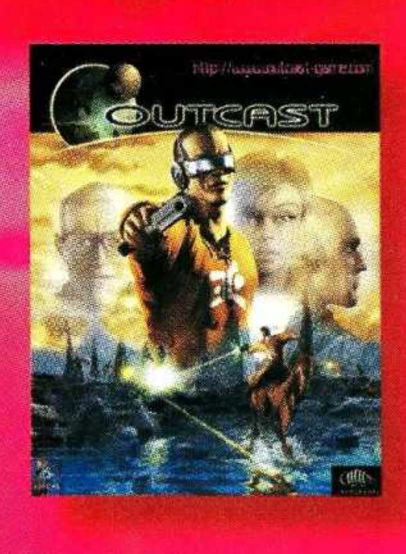


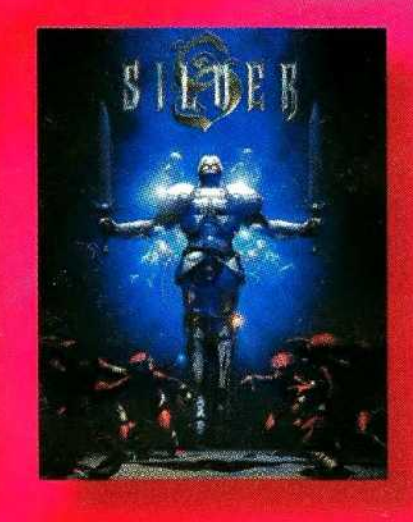


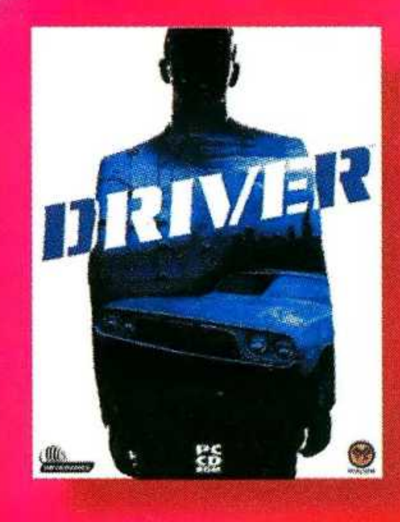


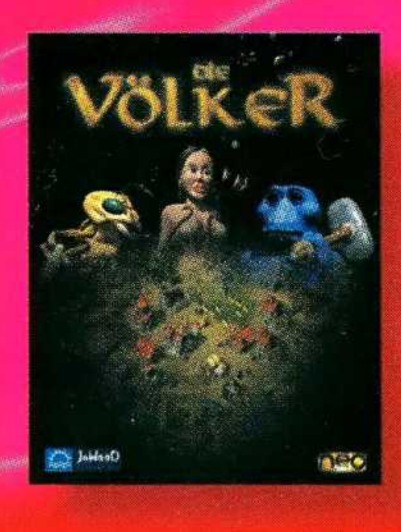




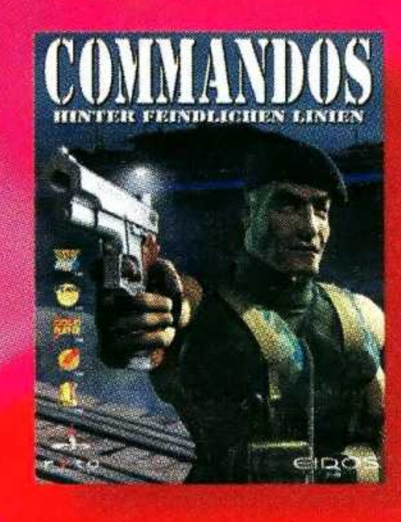


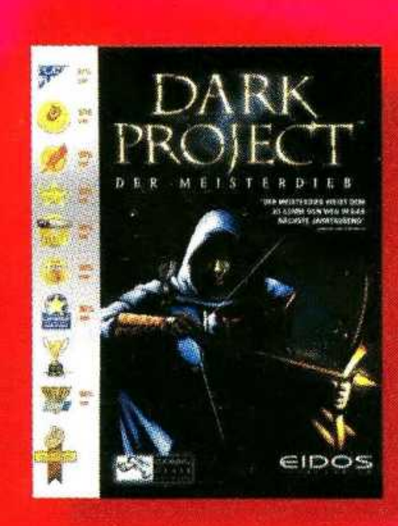


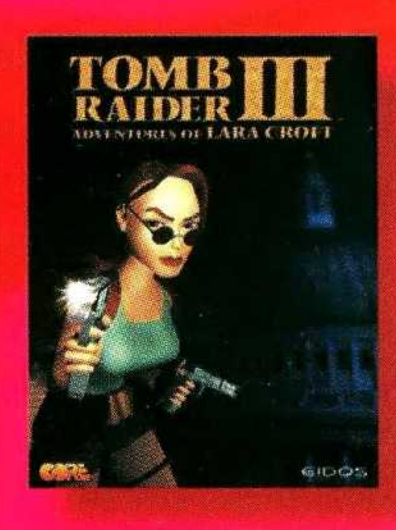


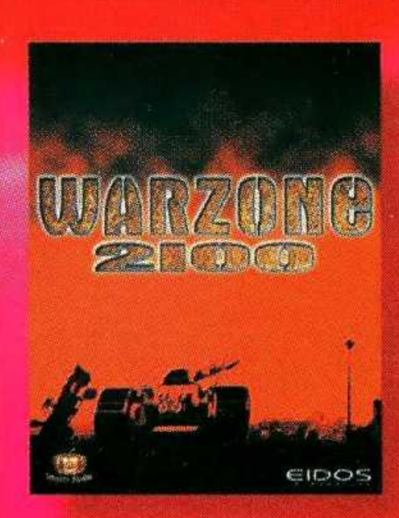














Wissen, was gespielt wird

Wenn das mal kein goldener Herbst wird: Die drei Spiele-riesen Eidos, Electronic Arts und Infogrames setzen mit der dritten Folge der *Play the Games*-Spielesammlungen neue Qualitäts-Maßstäbe. Die pinkfarbene Box - seit Ende August im Handel - ist randvoll bepackt mit erstklassigen PC-Spielen. Neben Strategiekrachern wie *Commandos, Populous 3* oder *Dungeon Keeper 2* erwarten Sie unter anderem wegweisende Action-Adventures wie *Outcast* oder *Dark Project: Der Meisterdieb.* Rollenspieler mit Internet-Anschluss können sich in die gigantische Fantasywelt von *Ultima Online* einklinken. Oder darf es eher Laras drittes Abenteuer sein? Eine Partie Weltklasse-Schach mit dem spielstarken *Fritz 5.32*? Adrenalinschübe hinterm Steuerrad des Referenz-Rennspiels *Driver*? Bei der riesigen Auswahl ist für jeden etwas dabei - eindeutig die beste und hochwertigste Compilation, die jemals erschienen ist. Grund genug für die PC-Games-Redaktion, Ihnen die vielen Highlights dieser Sammlung im Detail vorzustellen. Zusätzlich erwarten Sie zu jedem Spiel nützliche Kniffe, die Ihnen den Einstieg erleichtern.

Inhalt

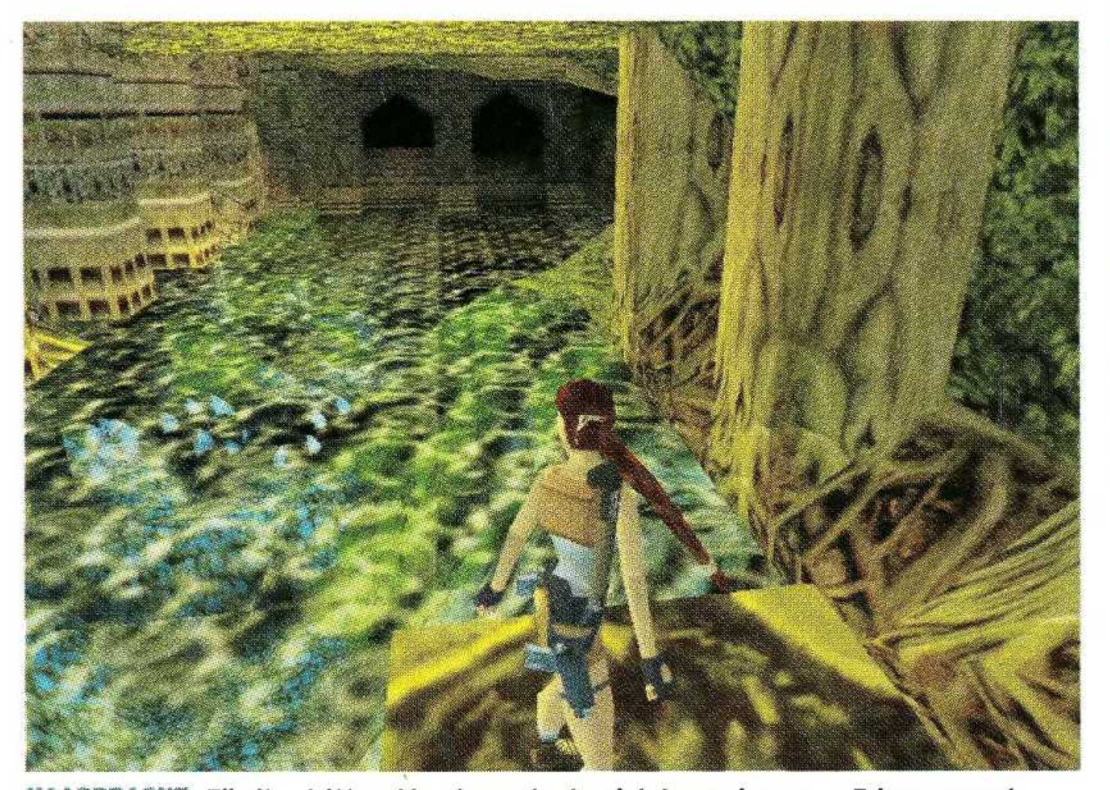
Inhalt/Editorial — Seite 2
Tomb Raider 3 - Adventures of Lara Croft — Seite 3
Commandos - Hinter feindlichen Linien — Seite 4
Dark Project: Der Meisterdieb — Seite 6
Dungeon Keeper 2 — Seite 7
Dune 2000 — Seite 8
Populous 3 — Seite 9
Outcast - The Beginning — Seite 10
Driver — Seite 11
Warzone 2100 — Seite 12
Sports Car GT — Seite 13
Ultima Online — Seite 13
Silver — Seite 14
Die Völker — Seite 14
Supreme Snowboarding — Seite 15
Fritz 5.32 — Seite 15

Gut in Schuss geblieben

Im dritten Teil der Spieleserie geht Lara Croft auf die Jagd nach unbezahlbaren Artefakten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Core Design** ■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ Test in Ausgabe **1/99** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Fünf riesige Spielwelten
- Weitgehend frei wählbarer Spielverlauf
- Separat anwählbare Levels
- Hauptdarstellerin mit Starqualitäten
- Ausgesprochen hoher Schwierigkeitsgrad



HAARPRACHT Für ihr drittes Abenteuer legte sich Lara eine neue Frisur zu und erfreute ihre Fans erstmals mit dem keck hin und her wippenden Zopf.



TIGER IM TANK Die angriffslustigen Großkatzen haben Appetit auf Lara.

Vorhang auf zum dritten Akt: Erneut begibt sich die berühmteste Archäologin der Welt auf eine abenteuerliche Weltreise, die diesmal allerdings weitaus weniger actionlastig ausgefallen ist als sonst.

Diesmal ist Lara auf der Suche nach den vier Teilen eines Meteoriten, die es dem Besitzer gestatten, einen Blick in die Zukunft zu werfen. Ihre Reise führt sie hierbei unter anderem quer durch Indien, an den Südpazifik und in die sagenumwobenen Wüstenlandschaften von Nevada. Doch auch die düsteren U-Bahnschächte Londons sind Schauplatz des Spektakels, bevor es schließlich in der Antarktis zum dramatischen Showdown kommt. Im Vergleich zu *Tomb Raider 2* hat der Anteil an Actionsequenzen im dritten Teil stark abgenommen. Zwar kämpft man auch diesmal wieder gegen allerhand wildes Getier und einige menschliche Gegner; sehr viel häufiger stößt man aber auf Situationen, in denen eher Laras kleine graue Zellen als ihr ansehnliches Arsenal an Feuerwaffen zum Einsatz kommen. Die Puzzles beschränken sich allerdings auf die bewährten Zutaten: Es werden Kisten verschoben und erklommen, abenteuerlichste Sprungkombinationen in der richtigen Reihenfolge absolviert – und vor allem gibt es wieder reichlich Hebel umzulegen und Schalter zu drücken.

Es werden Kisten verschoben und erklommen sowie abenteuerliche Sprungkombinationen in der richtigen Reihenfolge absolviert.

Grafisch bietet *Tomb Raider 3* eingefleischten Fans der Serie keine allzu großen Überraschungen. Die verschiedenen Kulissen sind aber sehr abwechslungsreich designt und versüßen Ihnen den Abenteueralltag mit netten Details und Lichteffekten.

Andreas Sauerland



FAHRGEFÜHL Der Buggy gehört zu den drei Vehikeln, die Sie steuern können.

HAUTENG Lara im schwarzen Lederdress: Mit diesem Outfit wäre die Dame der Star auf jeder Fetisch-Party.

TESTURTEIL – Tomb Raider 3

Kurztipps

Die folgenden Cheats stehen zur Verfügung, wenn Sie Lara in einer bestimmten Kombination springen lassen. So müssen Sie die Sprungmanöver absolvieren:

Alle Waffen:
Pistole ziehen, einen Schritt zurück, Schritt vor, ducken und wieder aufstehen, dreimal im Kreis drehen und nach hinten springen.

Nächster Level:
Pistole ziehen, einen Schritt zurück, Schritt vor, ducken und wieder aufstehen, dreimal im Kreis drehen und nach vorne springen.

GRAFIK .... Gut
Neu gestaltete Landschaften, technisch veraltet.

SOUND .... Befriedigend
Karge Soundkulissen, wenig Dialoge.

STEUERUNG .... Gut
Selbst komplexe Sprungmanöver fallen leicht.

MEHRSPIELER .... -
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

90%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 200
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 3 MB	HD: 3 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro Packung 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Das halbe Dutzend

Agenten sterben einsam: Sabotieren Sie mit den Commandos die deutschen Streitkräfte im Zweiten Weltkrieg.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Pyro Studios** ■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ Test in Ausgabe **7/98** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 7 eigene Einheiten
- 20 Aufträge in 4 Ländern
- Über 20 Waffen und Werkzeuge
- Ausführliche Tutorials
- 3 Fahrzeugklassen

Liebevoller Basisbau und das Zusammenstellen einer schlagkräftigen Armee machen den Reiz von Echtzeitstrategiespielen aus. Ohne diese beiden Elemente kann theoretisch kaum noch etwas Spielenswertes übrig bleiben – es sei denn, man spricht den Abenteurer an, der in jedem von uns schlummert.



AB NACH HAUSE Um am Ende dieser schwierigen Mission zu entkommen, klauen Sie sich einfach eine der herumstehenden deutschen Stukas.

Wer hat sich nicht schon einmal in die Filmhelden aus älteren Hollywood-Schinken hineinversetzt, die wagemutig und wohlüberlegt ganze Armeen lahm legen. Die dank ihrer ausgezeichneten Planung und ihres intelligenten Verhaltens im Einsatz mitten im Feindesland Brücken sprengen können, ohne dabei ein unnötiges Blutvergießen zu verursachen. Genau diesen Gedanken griffen die Pyro Studios mit *Commandos* auf und landeten einen der größten Hits der PC-Spiele-Geschichte.

Eine britische Spezialeinheit bekommt während des Zweiten Weltkriegs die Aufgabe, hinter den feindlichen Linien zu operieren, um strategisch besonders wichtige Ziele zu bekämpfen. Da auch der Gegner um die Wichtigkeit seiner Funkanlagen oder Ölförderstellen weiß, sind diese natürlich bestens bewacht, was einen sehr ungleichen Kampf zur Folge hat. Sie steuern einen von sechs Elitekämpfern, wobei jeder Ihrer Mannen über verschiedene Spezialfähigkeiten verfügt. So kann der bärenstarke Green Beret beispielsweise Fässer und getötete Gegner durch die Gegend schleppen, während der Spion sich als deutscher Offizier verkleiden kann und so die gehorsamen Feindsoldaten ablenkt. Im koordinierten Einsatz dieser Spezialisten liegt das Geheimnis des Erfolges: Verlieren Sie auch nur einen Ihrer Soldaten durch feindliches Feuer oder Gefangennahme, ist ein erfolgreicher Abschluss des Auftrags so gut wie unmöglich.

Es gibt nicht den einen optimalen Weg zur Lösung der insgesamt zwanzig Missionen, die meisten Szenarien lassen sich auf unterschiedliche Weise knacken. In jedem Fall ist jedoch zunächst Denken angesagt. Während man die ersten Missionen noch gut überschauen kann, sollte man vor den späteren Einsätzen erst einmal in Ruhe die Karte betrachten. Welche Wege führen

■ MANN FÜRS GROBE
Der Green Beret beseitigt seine Gegner am liebsten mit Pistole und Messer. Praktischerweise ist er auch stark und clever genug, um hinterher die Leichen zu entsorgen.



ZAUNGÄSTE Der Grenadier überwindet mit der Kneifzange auch diese Barriere.



SCHLOSS DES SCHRECKENS Dieses Hauptquartier ist schwer bewacht und taucht in der letzten Mission im Spiel auf.



FEUERWERK IN VORBEREITUNG Diese V-2-Raketenstellung ist nicht leicht zu knacken. MG-Nester und eine Vielzahl an Streifen sichern das Gelände.

Abwechslungsreich: Commandos zählt auch heute noch zu den innovativsten Echtzeitstrategiespielen.

zum Zielort? Wo befinden sich Hilfsmittel wie Boote oder Ölfässer? Welche Routen haben die einzelnen Patrouillen? Welche Positionen sind uneinsehbar? Erst wenn solche Fragen geklärt sind, sollte man die Mission angehen. Dabei schadet es nicht, selbst ein wenig militärisch zu denken. Vorsichtshalber am Boden zu kriechen oder an Mauern entlangzulaufen, ist beispielsweise stets eine gute Idee. Einen Fluchtwagen zu besorgen, ist ebenfalls empfehlenswert, und ganz Wagemutige können sogar einen Kameraden als Köder verwenden, um einen Gegner von seinem Stehplatz wegzulocken.

Einige wenige Missionen sind derart riesig und mit Gegnern übersät, dass *Commandos* mehr an ein Denkspiel erinnert als an ein Echtzeitstrategiespiel. Der weitaus größte Teil der Einsätze ist jedoch fair gestaltet und erzeugt während des Spiels eine ungeheure Spannung. Der Nervenkitzel ist vor allem den sensorischen Fähigkeiten der gegnerischen Einheiten zu verdanken. So schwenken sie beim Laufen stets ihren „Blick" umher und reagieren auf alles, was sie sehen. Entdecken sie etwa eine Fußspur, verlassen sie ihre vorgegebene Route und folgen den Spuren. Eine Figur des Spielers, die sich logischerweise am Ende dieser Fußspuren befindet, wird festgenommen und in den Kerker gesperrt. Hat der entsprechende Soldat zuvor einen Schuss gehört oder gar einen verletzten Kameraden entdeckt, wird er das Teammitglied des Spielers ohne Umschweife erschießen. Die computergesteuerten Infanteristen versuchen sogar, durch Rufe ihre Kameraden zu alarmieren, woraufhin die Sirenen heulen und alle verfügbaren Truppen das Gelände durchkämmen. Findet man rechtzeitig den Alarmknopf, verschwinden die Verstärkungstruppen wieder in ihren Baracken. Da die Gegner nur in einem bestimmten Umkreis sehen und hören, gibt es fast immer die Möglichkeit, sich völlig unerkannt durch das Land zu bewegen. Aber wie im wirklichen Leben besteht auch in *Commandos* immer die Chance, dass man einen Gegner übersehen oder die Hörweite unterschätzt hat.

Harald Wagner



WACHDIENST Eine deutsche Patrouille schützt diese Radareinrichtung.



BIMMELBAHN Den pünktlich nach Fahrplan verkehrenden Zug können Sie als Sichtschutz gegen die Wachen verwenden.

TESTURTEIL — Commandos

Kurztipps

Geben Sie während des Spiels „1982GONZO" ein. Danach stehen Ihnen folgende Tastenkombinationen zur Verfügung:

UMSCHALT + V: Das Sichtfeld der feindlichen Soldaten erscheint als Drahtgitter.

UMSCHALT + X: Macht einen Teleporter verfügbar. Der aktive Commando wird auf die Position des Mauszeigers platziert.

STRG + I: Unverwundbarkeit

STRG + UMSCHALT + N: Die aktuelle Mission wird erfolgreich beendet..

GRAFIK .... Gut
Mit Auge fürs Detail modellierte Landschaften und Figuren.

SOUND .... Befriedigend
Etwas karg, aber passend zur Thematik.

STEUERUNG .... Gut
Intuitiv, exakt und zweckmäßig.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Kooperationsmodus für bis zu sechs Spieler.

91%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium 200
16 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 69 MB	HD: 131 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **1** Netzwerk **6** Internet **6**
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Schattenschleicher auf Abwegen

Das Abenteuer eines Diebes entzückte gleichermaßen Fans harter Actionspiele und intelligenter Rätseleien.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Looking Glass** ■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ Test in Ausgabe **2/99** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 12 Original-missionen
- 4 Zusatz-missionen
- Packende Hinter-grundgeschichte
- Stimmungsvolle Zwischen-sequenzen
- Umfangreiche Diebesausrüstung
- Großartiger Soundtrack
- Komplett deutsche Synchronisation

Vorsicht: Wenn Sie hier nicht leisetreten, dann wird Ihnen schneller der Garaus gemacht, als Ihnen lieb ist. Das stimmungsvoll inszenierte *Dark Project* war das erste Actionspiel, in dem blindwütige Ballerei ins Verderben, umsichtiges Verhalten zum Erfolg führte.

Garrett heißt der junge Mann mit dem wenig ehrenvollen Beruf, der ihn in die Häuser und dort an die Geldschatullen seiner Mitmenschen einer fiktiven frühen Neuzeit treibt. Unglückliche Umstände verwickeln den Meisterdieb in ein Abenteuer, das als recht harmlose Diebestour beginnt, sich im Spielverlauf aber als ein Komplott beinahe unvorstellbaren Ausmaßes erweist. Garrett steuern Sie aus der Ich-Perspektive, in Ihrem Inventar befinden sich alle Ausrüstungsgegenstände, die ein kluger Dieb mit sich führt: eine Schlag-, eine Hieb- und eine Schusswaffe, Heiltränke sowie zahlreiche Pfeile, mit deren Hilfe Hindernisse beseitigt werden. So löschen Sie mit einem Wasserpfeil Fackeln, um für zusätzliche Dunkelheit zu sorgen. Das Dunkel ist Ihr Freund, denn solange Sie sich im Schatten aufhalten und das Rennen über widerhallende Kachelböden vermeiden, können Sie von Ihren Widersachern nicht bemerkt werden. Diese sind in den ersten Missionen überwiegend menschlicher Natur, später begegnen Ihnen Zombies, alberne Rattenwesen und Gespenster, die sich zumeist genauso verhalten wie Wachsoldaten aus Fleisch und Blut.

In den packend inszenierten Zwischensequenzen wird die Story vorangetrieben und Sie erfahren dort, welchen Gegenstand Sie als Nächstes stehlen müssen. So ist es einmal Ihre Aufgabe, in einem bizarr konstruierten Haus ein Schwert zu klauen, das an einer schwer zugänglichen Stelle versteckt ist. Sie schleichen durch Flure und Geheimgänge, schlagen achtlose Gegner mit dem Knüppel ohnmächtig und vermeiden es, von den überall patrouillierenden Wachen entdeckt zu werden. Haben Sie das Schwert, verlassen Sie rasch das mehrstöckige Gebäude und bringen es Ihrem Aufraggeber. In vielen Missionen sind mehrere Aufgaben zu erfüllen, in den beiden höheren Schwierigkeitsgraden gibt es Sonderaufgaben oder die Auflage, eine bestimmte Geldsumme zu stehlen. Düstere Häuser, Kathedralen, Friedhöfe und bizarre Unterwelten gehören zu den bevorzugten Schauplätzen des Abenteuers, in dem Garrett so manche harte Nuss knacken muss. Technisch war *Dark Project: Der Meisterdieb* vor anderthalb Jahren keine Augenweide, doch wirklichkeitsnahe Animationen der vielen Figuren entschädigen für grob gestaltete Umgebungen und dürftige Lichteffekte; hässlich sind Wasser- und Lavaflächen. Der Soundtrack wird Sie sofort mitreißen, Klangeffekte und die hervorragende deutsche Sprachausgabe tun ein Übriges, um eine unheimliche Atmosphäre zu schaffen. Das Licht sollten Sie ausmachen, denn nur im Dunkeln können Sie diese Diebestour richtig genießen.

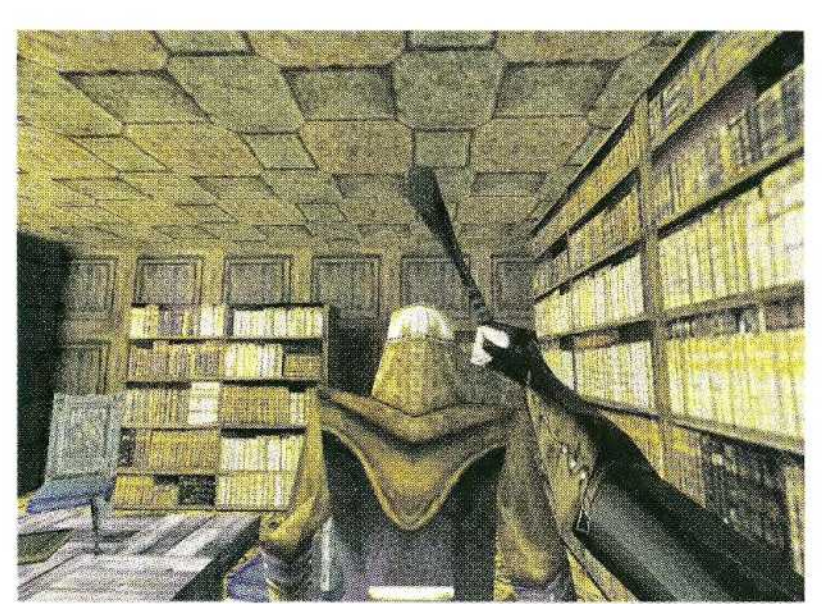
Peter Kusenberg



EIN LANGFINGER hing am Glockenseil. Die Rätsel sind knifflig und originell.



FANGT DAS MENSCHENFLEISCH! Unzählige Gespenster und Fantasywesen lauern Meisterdieb Garrett auf.



NUDELHOLZ Der Knüppel ist Ihre wichtigste Waffe; mit ihm können Sie Wachen unbemerkt k.o. schlagen.



TESTURTEIL Dark Projekt: Der Meisterdieb

Kurztipps

- Vermeiden Sie unnötige Meuchelmorde!
- Geben Sie alles Geld aus, denn dafür ist es da!
- Verschaffen Sie sich stets einen Überblick darüber, wo Sie sich befinden!
- Suchen Sie nach Geheimgängen und alternativen Wegen!
- Beobachten Sie genau das Verhalten Ihrer Gegner!

GRAFIK .... Befriedigend
Die Umgebung blass, die Figuren detailliert.

SOUND .... Sehr gut
Stimmungsvolle Musik und Synchronisation.

STEUERUNG .... Gut
Leicht zu bedienen, frei konfigurierbar.

MEHRSPIELER .... -
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

94%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 60 MB	HD: 200 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Gruseliger Partykeller

Willkommen im Dungeon: Mit schicker 3D-Grafik wird Molyneux' Monstermär fortgesetzt.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Bullfrog** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ Test in Ausgabe **8/99** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 17 Raumtypen
- 20 Missionen
- 12 Zaubersprüche
- 5 versteckte Bonuslevels
- Egoperspektive optional

In Bullfrogs Fantasy-Echtzeitstrategiespiel buhlt man mit anderen Kerkermanagern um die fiesesten Kreaturen und verteidigt sein unterirdisches 3D-Reich gegen vorwitzige Helden.



WIR SIND KEINE ENGEL Die unfreundlichen Todesengel lichten die Reihen Ihrer Gegner. Sie gehören zu den mächtigsten Kreaturen, die Sie in Ihren Dungeon locken können.

Trolle, Vampire, Goblins, finstere Zauberer, Skelette – jenes finstere Gesindel, das man in jedem normalen Rollenspiel restlos vernichten soll, wird in *Dungeon Keeper 2* gehegt und gepflegt. Je mehr dieser Biester Sie in die Unterwelt locken können, desto besser, denn schmierige Ritter, Magier, Elfen, Riesen, Feen, Mönche, Zwerge und andere „Helden" haben es nur darauf abgesehen, in Ihre mühselig eingerichteten Kellerräume einzudringen und ein Blutbad anzurichten.

Für den Anfang Ihrer Karriere als düsterer Baumeister tut's bereits ein gemütlicher Schlafsaal und eine Hühnerfarm, später fügt man Trainingsräume, Handwerkskammer, Kerker, Bibliotheken oder Friedhöfe hinzu. Aus der Art und Größe der Räumlichkeiten ergibt sich, welche Kreaturen sich bei Ihnen niederlassen.



Buddeln für die böse Sache: Spielprinzip und Technik von Dungeon Keeper 2 sind immer noch auf der Höhe der Zeit.

Soll der Dungeon wachsen, geht nichts ohne die Imps. Diese knuffigen, knopfäugigen Kerlchen sind wahre Allroundtalente: Sie wuseln durch die Gänge, klopfen neue Tunnel und Hallen aus dem Felsen, bauen Goldadern und Edelsteinflöze ab und erkunden unbekannte Gebiete. Meist sind die Imps allerdings damit beschäftigt, jene quadratischen Felder freizubuddeln, die Sie mit der Maus markiert haben. Sobald die kleinen Helferlein das Terrain für Sie gekennzeichnet haben, legen Sie in den Felshöhlen verschiedene Räume an. Neben der Schatzkammer, in der das mühsam geschürfte Gold gelagert wird, sollten Sie zunächst einen Schlafsaal anlegen. Sobald sich solch eine Ruhestätte in Ihrem Dungeon befindet, werden die ersten niederen Kreaturen bei Ihnen einziehen. Im Mittelpunkt all Ihres Treibens steht der berühmt-berüchtigte Horny. Dieser übellaunige Dämon sammelt für Sie in den 20 Missionen ebenso viele Bruchstücke eines magischen Kristalls ein, der Ihnen letztendlich den Zugang zur Oberwelt der Helden gewährt. Die nämlich sind in *Dungeon Keeper 2* Ihre ärgsten Feinde: Durch die gefürchteten Heldentore dringen die rechtschaffenen Lichtgestalten in Ihr mühselig gegrabenes Reich des Bösen ein und bekämpfen Ihre treuen Untertanen. Wenn Sie die Recken nicht aufhalten oder sie gar bis zum Dungeonherz – der Quelle Ihrer Macht – gelangen lassen, müssen Sie mit dem vorzeitigen Ende Ihrer Karriere im Dienste der Finsternis rechnen.

Petra Maueröder



ÜBERREDUNGSKUNST In der hauseigenen Folterkammer werden ungehorsame Kreaturen oder gefangene Helden traktiert.

TESTURTEIL — Dungeon Keeper 2

Kurztipps

Drücken Sie während des Spiels STRG+ALT+C und geben Sie dann die Cheats ein. Vergessen Sie bei der Eingabe nicht die Leerzeichen zwischen den Worten!

CODE	EFFEKT
Show me the money	Es gibt Gold
Now the rain has gone	Zeigt die komplette Karte
Feel the Power	Hebt alle Kreaturen auf Level 10
I believe its magic	Schaltet alle Zaubersprüche frei
Do not fear the reaper	Beendet den aktuellen Level erfolgreich

GRAFIK .... Sehr gut
Geniale Magieeffekte sorgen für Abwechslung.

SOUND .... Gut
Düstere Soundkulisse, wenig Furcht einflößender Sprecher.

STEUERUNG .... Gut
Ausgeklügelte, komfortable Benutzerführung.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Zeitaufwendige Schlachten, auf Dauer ermüdend.

90% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 400
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 331 MB	HD: 331 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 4 Internet 4
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

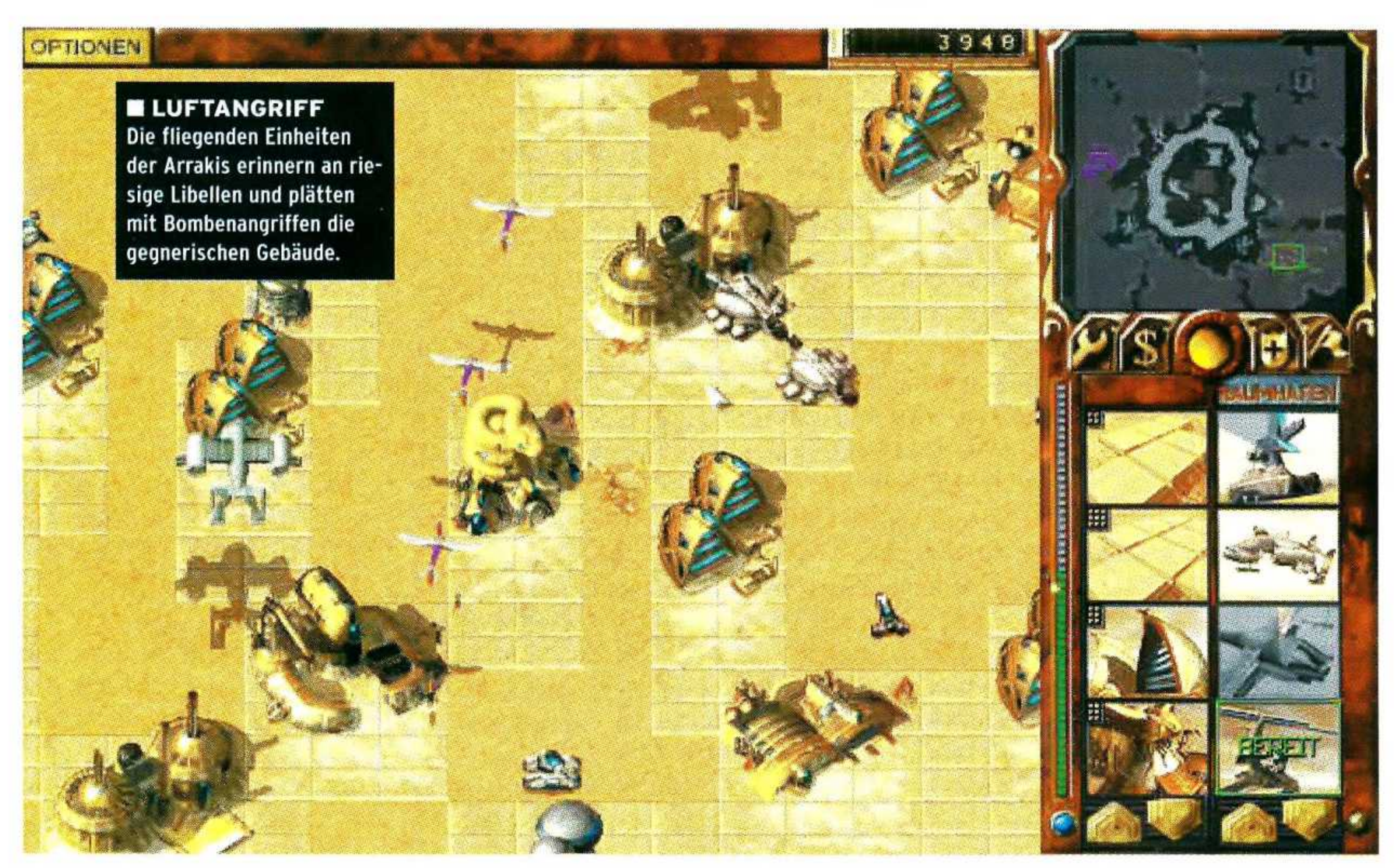
Operation Desert Storm

Der Strategieklassiker in aufgebohrter 2000er-Fassung nutzt die bewährte Technik von Alarmstufe Rot.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Westwood** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ Test in Ausgabe **9/98** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- 27 Missionen
- 3 Kampagnen
- Über 40 Einheiten
- 45 Gebäude
- 25 Mehrspielerkarten



■ LUFTANGRIFF Die fliegenden Einheiten der Arrakis erinnern an riesige Libellen und plätten mit Bombenangriffen die gegnerischen Gebäude.

Der runderneuerte Urahn und Begründer der Echtzeitstrategie entführt Sie auf den sagenumwobenen und erbittert umkämpften Wüstenplaneten Dune.

Ohne *Dune 2* gäbe es wahrscheinlich kein *Earth 2140*, kein *Starcraft* und kein *Age of Kings*. Die runderneuerte 2000er-Version kommt mit neuen, professionellen Zwischensequenzen und verbesserter Grafik daher, ansonsten gleicht sie dem Oldie wie ein Sandkorn dem anderen. Im Mittelpunkt der Story steht der Planet Arrakis alias Dune. Das komplett mit Sand bedeckte Gestirn wäre ein ebenso trostloser Ort wie Luke Skywalkers Heimat Tatooine, wenn es dort nicht das Spice gäbe – und zwar nur dort. Die lebensverlängernde Droge hat ähnlich selig machende Qualitäten wie das *C&C*-Wunderelement Tiberium und ermöglicht unter anderem die Navigation von Raumschiffen durch Gedankenkraft. Für das Einsammeln des Spice sind die versklavten Ureinwohner von Arrakis, die Fremen, zuständig. Bedingt durch die sandigen Einsatzgebiete, gestaltet sich der Basisbau etwas anders als gewohnt: Gebäude dürfen nur auf felsigem Untergrund platziert werden und müssen regelmäßig gewartet werden, um Erosionsschäden zu vermeiden. Die meisten Bauwerke und Einheiten wurden vom Vorgänger übernommen und dürften *Dune 2*-Veteranen vertraut sein. Die Ressourcen-Problematik wird genretypisch mit Erntemaschinen gelöst, die zwischen der Basis und den Spice-Feldern hin und her pendeln. Ein recht überschaubarer Technologie-Baum legt fest, was wann in welcher Reihenfolge gebaut und produziert werden kann. Widerstandsfähigere Einheiten setzen zudem ein Upgrade einzelner Anlagen voraus. Damit die Motivation mittelfristig nicht einbricht, kommen in fast jeder Mission neue Einheiten und Bauwerke hinzu. Neben den drei Einzelspielerkampagnen bietet das Programm Mehrspielergefechte übers LAN oder Internet. Hier loggt man sich in den kostenlosen Westwood-Chat ein und findet per Mausklick gleichgesinnte Echtzeitstrategen aus der ganzen Welt.

Petra Maueröder

Dune 2000 hinkte technisch schon bei seiner Erstveröffentlichung der Strategie-Elite hinterher.

TESTURTEIL — Dune 2000

Kurztipps

Beachten Sie am besten in der Anfangsphase folgende Tipps: Produzieren Sie möglichst früh eine Armee aus einigen leichten Einheiten zur Basisverteidigung. Mit geschickt platzierten Mauern können Sie gegnerische Angriffe verlangsamen oder gar aufhalten. Verschaffen Sie sich damit die nötige Zeit, um Ihr eigenes Heer zusammenzustellen. Gewöhnen Sie es sich an, wenigstens eine zweite Basis zu errichten. Übernehmen Sie auch, wenn möglich, gegnerische Basen. So kommen Sie in den Genuss der Technologien Ihrer Gegner.

GRAFIK .... Gut
Aus heutiger Sicht überholte Optik.

SOUND .... Gut
Gewohnt solider Westwood-Soundtrack.

STEUERUNG .... Befriedigend
Wichtige moderne Features fehlen.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Wenig abwechslungsreiche Massenschlachten.

83%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 100	Pentium 166
16 MB RAM	32 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 100 MB	HD: 100 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Götterdämmerung

Auf dem Weg zur Unsterblichkeit: Arbeiten Sie sich durch kluges Taktieren in den Olymp der PC-Götter empor.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Bullfrog** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ Test in Ausgabe **12/98** ■ USK **Ab 12 Jahren**

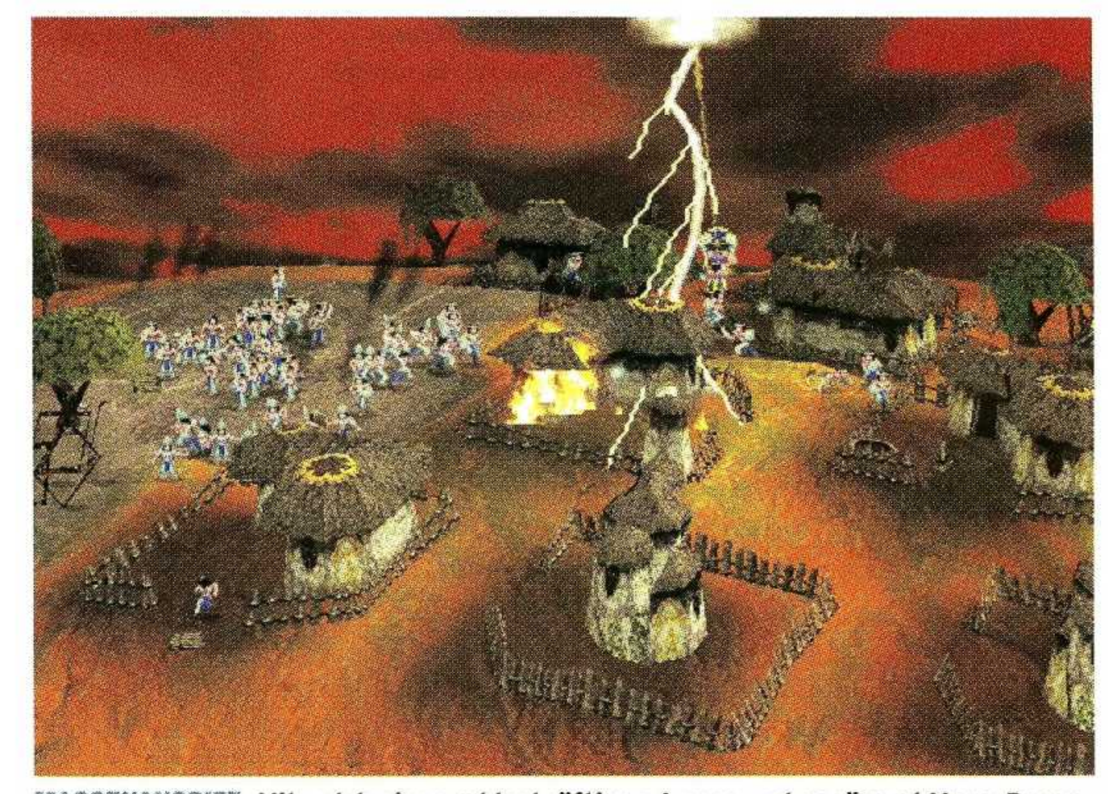
AUF EINEN BLICK

- 25 Missionen
- 18 Einheiten
- 9 Gebäude
- 20 Zaubersprüche
- 25 Mehrspieler-Karten

1989 landete Peter Molyneux mit einer auch heute noch ungewöhnlichen Spielidee seinen ersten großen Erfolg, knapp zehn Jahre später gab es endlich eine zeitgemäße Variante.

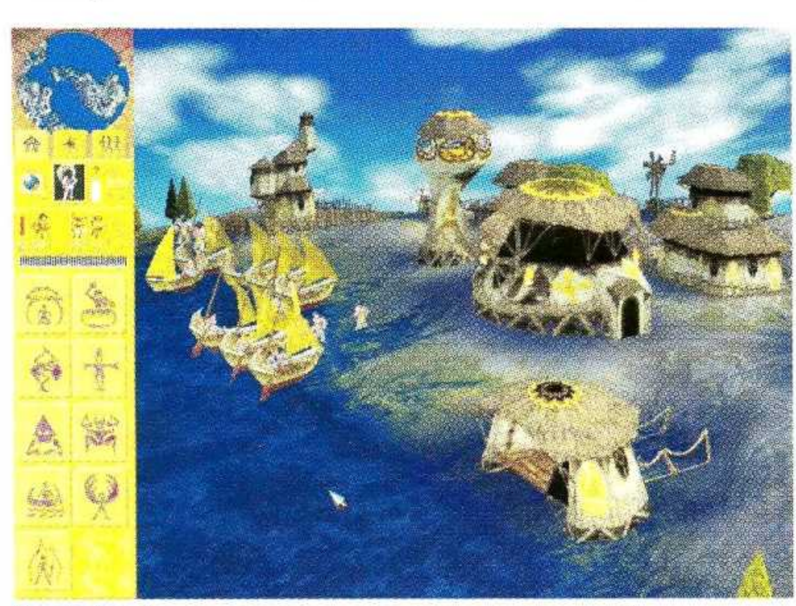
Die Handlung von *Populous - The Beginning* setzt etliche Jahre vor den ersten beiden Teilen ein und erzählt die Geschichte einer machthungrigen Schamanin, die durch ihre magischen Fähigkeiten erst zum Gott aufsteigen muss. Hierfür müssen Sie die aufstrebende Zauberin und ihr Volk auf 25 Planeten gegen drei feindliche Stämme verteidigen, um mehr Macht zu erlangen. Zunächst gilt es, dem anvertrauten Volk ein möglichst bequemes Zuhause zu bieten. Auf den zerklüfteten Landschaften weist man Bauplätze aus, woraufhin sich einige der Arbeiter nützlich machen. Zuerst planieren sie den Baugrund, anschließend fällen sie einige Bäume und schließlich errichten sie das Haus. Sollten keine weiteren Bauaufträge anstehen, verschwinden sie in den Wohnhütten. Dort vermehren sie sich, andererseits nutzen sie ihre Zeit zum Beten. Dadurch wird der Schamanin Mana zugeführt, was ihre magischen Fähigkeiten aktiviert. Zu diesem Zeitpunkt werden meist noch keine Zaubersprüche benötigt, glücklicherweise kann man das Mana aber speichern. Wie in anderen Echtzeitstrategiespielen kann man militärische Gebäude bauen lassen, in denen die Arbeiter zu Kriegern ausgebildet werden. Bereits mit einer Gruppe von zehn Mann lassen sich im Feindeslager gehörige Verwüstungen anrichten, gegnerische Arbeiter bekämpfen und sogar deren Schamanin töten. Doch solange eine Schamanin Anhänger hat, wird sie nach einer kurzen Zeit wiedergeboren und kann mit wenigen Zaubersprüchen fürchterliche Rache nehmen. Kämpfernaturen können auf den Einsatz von Zauberei fast gänzlich verzichten. Die Krieger und später die Feuerkrieger sind stark genug, um jede feindliche Siedlung auseinanderzunehmen. Die zunächst größte Bedrohung für die Armeen besteht in den kämpferisch unbegabten Priestern der Gegenseite. Noch bevor ein Krieger dem Gottesmann an den Stehkragen gehen könnte, zückt der sein Gebetbuch und hält eine Predigt. Alle Kämpfer im näheren Umkreis hören gebannt zu und nach etwa einer Minute wechseln sie den Glauben und folgen der bis dato gegnerischen Schamanin. Dem Treiben feindlicher Priester können nur eigene Gottesmänner Einhalt gebieten - oder Zaubersprüche.

Harald Wagner



MASSENANGRIFF **Mit solch einer schlagkräftigen Armee und genügend Mana-Reserven lässt sich auch das größte gegnerische Dorf überrennen.**

Unerreicht: Bis zum Erscheinen von Black & White bleibt Populous – The Beginning wohl das ultimative Gottspiel.



FLUSSFAHRT **Um die Meere trockenen Fußes zu überqueren, bauen Sie in der Schiffswerft eine Flotte von Segelbooten.**

TESTURTEIL Populous – The Beginning

Kurztipps

Die Artefakte nehmen eine wichtige Rolle im Spiel ein:

- Der Totempfahl löst einen Zauber aus, der sich positiv auf Ihr Volk auswirkt.
- Der versteinerte Kopf verbirgt einen oder mehrere Bonuszauber. Diese kosten kein Mana, lassen sich nach dem Aussprechen allerdings nicht mehr aufladen.
- Der Obelisk löst einen mächtigen Zauber aus oder stellt einen Bonuszauber zur Verfügung. Der Obelisk kann nur von der Schamanin angebetet werden.

GRAFIK .... Gut
Aufwendige Landschaften und Figuren.

SOUND .... Gut
Gelungene Musik- und Geräuschkulisse.

STEUERUNG .... Sehr gut
Durchdacht und unkompliziert.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Weitgehend frei konfigurierbare Netzpartien.

91%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium 266
16 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 103 MB	HD: 395 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **1** Netzwerk **4** Internet **4**
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Mit Hirn, Charme und Pistole

Nicht ohne Grund gilt Outcast als eines der besten Action-Adventures des Jahres 1999.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Appeal** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ Test in Ausgabe **9/99** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Sechs Welten
- Voxel-Engine; dadurch keine 3D-Unterstützung
- Komplett nichtlinearer Verlauf
- Sechs aufrüstbare Waffen
- Deutsche Synchronstimme von Bruce Willis
- Kein Mehrspielermodus

Zunächst wollte die Karriere von Cutter Slade nicht so recht ihn Schwung kommen. Zahlreiche Bugs und für damalige Verhältnisse astronomische Hardware-Anforderungen sorgten für einen denkbar schlechten Start für das richtungsweisende Action-Adventure.

Der Marine-Soldat Cutter Slade ist zusammen mit einigen Wissenschaftlern in eine geheimnisvolle Parallelwelt namens Adelpha geschickt worden, um dort die Ursache für ein Schwarzes Loch zu finden, das die Erde bedroht. Den Gesetzen des Science-Fiction-Films zufolge geht dabei natürlich alles schief: Die Verbindung zur Erde reißt ab, die als Begleiter und Berater gedachten Wissenschaftler sind spurlos verschwunden und der sonst so kaltschnäuzige Cutter ist erst einmal auf sich selbst gestellt. Während Sie auf der Suche nach Ihren verschollenen Kollegen die sechs faszinierenden Welten von Adelpha erforschen, wird langsam klar, dass die Situation auf Ihrem Heimatplaneten eng mit den politischen Problemen auf Adelpha verwoben ist – die Bewohner der Parallelwelt bitten Sie jedenfalls eindringlich um Hilfe. Sechs so genannte Mons müssen eingesammelt werden, um die Eingeborenen von der Schreckensherrschaft des bösen Priesters Faeh Rhan zu befreien. In den bizarren



VORSICHT, FALLE! Held Cutter Slade kann kriechen, springen und klettern. Um den tödlichen Pendeln zu entgehen, muss er sich auf dem Boden entlangschlängeln.

Wald- und Felslandschaften tummeln sich Arbeiter, lauern schießwütige Soldaten und friedliebende Bauern gehen ihrem Tagewerk nach. Beachtlich ist vor allem die Künstliche Intelligenz der Einwohner: Bei Angriffen von Schergen des Bösewichts sammeln sich diese, schätzen die Situation ein und teilen sich anschließend auf, um Sie aus mehreren Richtungen gleichzeitig anzugreifen oder Ihnen sogar den Fluchtweg abzuschneiden. Zahlreiche kleinere Aufträge und Missionen, die in beliebiger Reihenfolge gelöst werden dürfen, verschiedene bizarre Raubtierarten und eine mitreißende Hintergrundgeschichte tragen weiterhin dazu bei, dass man sich als Spieler schon nach kurzer Zeit tatsächlich wie in einer fremden Welt fühlt. Einziger Schwachpunkt ist die Grafik: Da die verwendete Voxel-Engine keine 3D-Beschleuniger anspricht, brauchen Sie auf jeden Fall eine flotte CPU und eine Menge Hauptspeicher – ansonsten artet das Epos schnell zu einer fürchterlichen Ruckelorgie aus. Inzwischen sind übrigens schon die Planungen für *Outcast 2* angelaufen, das aber wohl nicht vor dem Jahr 2002 erscheinen wird – es bleibt bis dahin also noch genügend Zeit, mit Cutter Slade die skurrilen Welten von Adelpha zu erkunden.

Andreas Sauerland



ANDERE SICHTWEISE In den Kämpfen ist es zweckmäßig, ausnahmsweise in die Ego-Perspektive zu wechseln.

TESTURTEIL — Outcast

Kurztipps

Outcast besitzt eine ziemlich große Spielwelt. Damit Sie sich die Wege etwas verkürzen, probieren Sie doch mal den Teleport-Befehl aus. Geben Sie im Spiel HOKKUS POKKUS ein. Dadurch lässt sich mit F12 die Konsole aktivieren. Zum Teleportieren geben Sie den Befehl Teleport X ein. Das X steht für den Zielort, den Sie erreichen wollen.

CODE	ZIELORT
NEIGE	Ranzaar
TEMPLES	Schamazaar
VILLE	Okriana
MONTAGNE	Motazaar
MARCHES	Cyana
FORET	Okaar

GRAFIK .... Sehr gut
Atemberaubende, aber hardwarezehrende Voxelgrafik.

SOUND .... Sehr gut
Filmreife Synchronsprecher und stimmungsvolle Musik.

STEUERUNG .... Gut
Übersichtlich und schnell erlernbare Tastaturkommandos.

MEHRSPIELER .... -
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

84% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 500 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Benzin im Blut

Mit Vollgas an die Spitze. Der interaktive Krimi ist auch heute noch die Referenz in Sachen Rennspiele.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Reflections** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ Test in Ausgabe **11/99** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Vier Städte plus Bonuskarte
- Über 40 Missionen
- Missionsrekorder
- 7 Missionstypen
- Interaktive Story

Verbrechen lohnt sich doch! *Driver* kombiniert Rennen gegen die Zeit und die Polizei, Geschicklichkeitstests und sogar eine Hintergrundgeschichte zu einem bislang einzigartigen Fahrerlebnis.

In den frühen 70er-Jahren drehten sich ganze Spielfilme um Verfolgungsjagden von Gangstern und Polizisten und auch heutzutage kommt kaum ein Actionfilm ohne spektakuläre Fahrzeugstunts aus. Der ultimative Beitrag in diesem Genre ist allerdings *Driver*. Der Spieler schlüpft in die Rolle von Tanner, einem im Verdeckten operierenden Polizisten. Er soll seine fahrerischen Fähigkeiten den meistbietenden Verbrecherorganisationen zur Verfügung stellen, um auf diese Weise deren Pläne und Verstecke zu erkunden. Nach gelungener Aufnahme in den Mob treffen Nachrichten auf Ihrem Anrufbeantworter ein und das Spiel hält, was sein Titel verspricht: Als Fahrer von kleinen und größeren Gangstern unterstützt man das Gesindel bei zeitlich exakt geplanten Banküberfällen, schüchtert als vermeintlicher Taxifahrer Mitglieder einer Konkurrenzbande ein, verfolgt flüchtige Verräter, demoliert die Niederlassungen einer Restaurantkette oder bringt den König der Unterwelt zum Flughafen. Meist muss man sich für einen von mehreren Aufträgen entscheiden, daher kann man niemals alle der ungefähr 50 Missionen fahren. Die einzelnen Einsätze sind meist in mehrere Teile gegliedert, die unterschiedliche Anforderungen an den Fahrer stellen. So muss er beispielsweise innerhalb von 90 Sekunden vor einer weit entfernten Bank parken. Kommt er zu spät, ist der Einsatz gescheitert, kommt er hingegen zu früh, wird die Polizei auf ihn aufmerksam. Zusätzlich zum eigentlichen Inhalt des Auftrags muss Tanner auf die Verkehrsregeln achten, denn die allgegenwärtigen Gesetzeshüter verstehen in *Driver* keinen Spaß. Eine bei Rot überfahrene Ampel, das Überschreiten der Geschwindigkeitsbegrenzung oder auch nur eine deutlich zu schnell genommene Kurve macht die Polizei auf den Verkehrsrowdy aufmerksam. Die Polizisten heften sich dem Spieler sofort auf die Fersen und versuchen, ihn mit ihren hochgerüsteten Wagen zu rammen. Im Gegensatz zu fast allen vergleichbaren Rennspielen zeigen die computergesteuerten Fahrer dabei ein erstaunliches Können: Sie schlängeln sich durch dichten Gegenverkehr, nehmen mit Höchstgeschwindigkeit engste Kurven oder lassen sich von Ablenkmanövern des Spielers kaum verwirren. Die interaktive Hintergrundgeschichte ist zweifellos das Herzstück von *Driver*. Die Möglichkeiten des Programms gehen jedoch weit über das hinaus, was in den halbwegs realistischen Missionen gezeigt wird. In den Driving Games, sieben unterschiedlichen Geschicklichkeitsspielen, geht es darum, möglichst großen Schaden an anderen Fahrzeugen zu erzeugen oder möglichst lange der Polizei zu entkommen.

Harald Wagner



TOTALSCHADEN Dieser zerbeulte Wagen wird schon bald den Geist aufgeben.



CHAUFFEUR-DIENST In vielen Missionen müssen Sie flüchtige Verbrecher vor dem Zugriff der Polizei schützen.


RETTE SICH, WER KANN Wenn Sie Passanten zu nahe kommen, bringen die sich durch einen beherzten Sprung in Sicherheit.


TESTURTEIL — Driver

Kurztipps

Geben Sie in der Highscore-Liste die Cheats als Name ein:

Cheat	Wirkung
RUS3L	Sie sind unzerstörbar
NJW280172	Schnelle Wagen
WAC271074	Keine Polizei
ANJW16696	Spieler wird sofort von der Polizei gejagt
TMR300866	Sie erhalten Credits

Den schwierigen Fahrtest übergehen Sie so: Öffnen Sie die Datei driver\data\ mladder.dml (vorher sichern!) mit einem Texteditor und löschen Sie die Einträge INTERVIEW und QUINTONFAIL, um gleich mit den Missionen zu beginnen.

GRAFIK ..... Sehr gut
Geniale Schadeneffekte an den Wagen.

SOUND ..... Befriedigend
Stilecht, aber auf die Dauer eintönig.

STEUERUNG ..... Gut
Anfangs gewöhnungsbedürftig, insgesamt aber fair.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

90%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium III 450
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 190 MB	HD: 460 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✔

Strategische Problemzone

Schlagen Sie in Warzone 2100 mit selbst gebastelten Einheiten epische 3D-Schlachten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Pumpkin Studios** ■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ Test in Ausgabe **5/99** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Über 100 Waffentechnologien
- Einheiten können vom Spieler entworfen werden
- Über 2.000 mögliche Einheitenkombinationen
- 30 Missionen
- Beförderungssystem

Man kann's drehen und wenden, wie man will – ein Schlachtfeld in *Warzone 2100* sieht aus jeder Perspektive ausgesprochen beeindruckend aus.

Dass die Hintergrundgeschichte genauso gewöhnlich ist wie der Name des Programms, wird Ihnen schon nach wenigen Minuten herzlich egal sein, wenn Sie Gebäude aufstellend, Einheiten fabrizierend und durch die Gegend scrollend in die erste Mission vertieft sind und dabei überrascht feststellen: Hey, das funktioniert ja alles genauso wie bei *Command & Conquer*. Sprich: Lässt sich ein feindlicher Panzer blicken, zieht man einen Rahmen um seine Truppen auf und klickt auf den Eindringling; schon stürzt sich die Meute auf den Rivalen und nimmt ihn unter Beschuss. Kawumm – formschön zerfällt das Fahrzeug inmitten eines Feuerballs in seine Einzelteile, Rauch steigt auf und die Kanone kullert den Berg hinunter. Schick! Auch ohne Grundkenntnisse in strategischer Kriegsführung erschließt sich schnell, dass man seine Geschütztürme am besten auf Hügel bauen sollte. Zudem wirken sich die Höhenunterschiede auch auf Sichtlinien aus – Feinde werden also früher erkannt. Mit jeder der drei Kampagnen verändert sich das Einsatzgebiet: Sie starten in einem Wüstenszenario und finden sich anschließend in verschneiten Gebirgen und später in düsteren, verlassenen Großstädten wieder. Die Besonderheit: Die sechs bis zwölf Missionen jedes Feldzugs finden auf ein und derselben Karte statt, deren Größe durch angebaute Randzonen aber stetig zunimmt. Nur gelegentlich unternehmen Sie per Transportschiff Ausflüge in andere Territorien, wo Sie Artefakte finden, sich verteidigen oder Stützpunkte zerstören sollen. Um an das Erdöl (den einzigen Rohstoff in *Warzone 2100*) heranzukommen, genügt es bereits, die wenigen Quellen mit Bohrtürmen auszustatten. Schon füllt sich allmählich der Energiebalken am unteren Bildschirmrand – Voraussetzung dafür, dass das Bauen, Reparieren, Produzieren und Entwickeln neuer Technologien zügig vorangeht. Letztere sind deshalb so wichtig, weil Sie all Ihre Einheiten höchstpersönlich entwerfen dürfen. Bunker lassen sich beispielsweise am schnellsten mit Flammenwerfern auseinandernehmen.

Petra Maueröder



ABWEHRFEUER Solch eine mit mehreren Geschütztürmen gesicherte Basis ist eine harte Nuss für die anrückenden Einheiten der bösen Feinde.



BAUMEISTER Eine komplett ausgebaute Basis ist der Grundstein zum Erfolg.



BAUKASTEN Im Editor entwerfen Sie Ihre ganz persönlichen Einheiten.

Kriegsführung pur: Warzone 2100 verzichtet auf Beiwerk wie aufwendige Zwischensequenzen oder eine ausgeklügelte Story.



TESTURTEIL — Warzone 2100

Kurztipps

Eine der wichtigsten Einheiten in *Warzone 2100* ist der Kommandant. Weisen Sie ihm Truppen und eine Fabrik zu. Diese Fabrik wird dann Einheiten produzieren, die direkt dem Befehl des Kommandanten unterstehen. Dadurch wird der Nachschub automatisiert. Halten Sie die Kommandanten unbedingt am Leben, da sie mit steigender Erfahrung mehr Einheiten befehligen können. Erfahrene Einheiten, so genannte Veteranen, treffen auch wesentlich besser als Neulinge. Überlebende nehmen ihre Erfahrungspunkte mit in die nächste Mission.

GRAFIK .... Gut
Ein wenig in die Jahre gekommene 3D-Technik.

SOUND .... Gut
Atmosphärisch dichte Geräuschkulisse.

STEUERUNG .... Gut
Genretypisch mit Maus und Tasten.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Wenig innovative Netzgefechte.

82%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 60 MB	HD: 120 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **1** Netzwerk **8** Internet **-**
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Schumis Erben

Steigen Sie in Ihren Tourenwagen und messen Sie sich in Sports Car GT mit der Weltelite.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Electronic Arts** ■ ANBIETER **Electronic Arts** ■ Test in Ausgabe **7/99** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- Über 50 Wagen
- 12 Strecken
- 3 GT-Ligen
- Fahrzeugtuning
- Abschaltbare Fahrhilfen

Nie wieder Monocoque. In EAs *Toca 2*-Konkurrent dreht sich alles um die gnadenlos getunten Serienwagen der GT-Meisterschaft.

Sports Car GT gehört zur Sorte der cleveren Renntitel, die mehr vom Spieler verlangen als einen festen Griff am Lenkrad und den berüchtigten Bleifuß. Um in die erste Liga der dreiteiligen GT-Serie aufzurücken, müssen Sie sich zunächst auf den Qualifikationskursen bewähren. Dazu wählen Sie einen der 14 nach Originalvorbildern entworfenen Wagen und drücken ordentlich auf die Tube. Natürlich können Sie sowohl vor Beginn als auch während eines Rennens den Luftdruck der Reifen prüfen oder volltanken.

Peter Kusenberg



FUHRPARK Aus 50 Serienwagen im Renntrimm sucht sich der gestresste Tourenwagen-Fahrer seinen Lieblingsboliden aus.



TESTURTEIL Sports Car GT

Kurztipps

Tippen Sie im Hauptmenü den Code **ISI-CHEESMAN** ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren.

Nun stehen Ihnen folgende Schummeleien zur Auswahl:

CHEAT	EFFEKT
ISI-DELICATE	KittyCat Mode
ISI-TBONE	Es stehen Autos und Rennstrecken zur Verfügung
ISI-CORSICA	Autoteile besitzen volle Stärke
ISI-PLAGUE	Max League=GT3
ISI-AARDVARK	Credits anschauen

GRAFIK .... Befriedigend
Enttäuschend: keine Fahrzeugschäden.

SOUND .... Befriedigend
Eintöniger Gitarren-Rock von der Stange.

STEUERUNG .... Befriedigend
Steuerung o.k., Fahrphysik enttäuschend.

MEHRSPIELER .... Befriedigend
Kopf-an-Kopf-Rennen mit bis zu 16 Fahrern.

71% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium 200
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 40 MB	HD: 320 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **1** Netzwerk **16** Internet **16**
Anzahl der Spieler pro Packung 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✔

Ein Spiel für Millionen

Als einziges 2D-Spiel kann sich Origins Märchen-Flaggschiff in der ersten Online-Liga halten.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Origin** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ Test in Ausgabe **-** ■ USK **ab 12 Jahren**

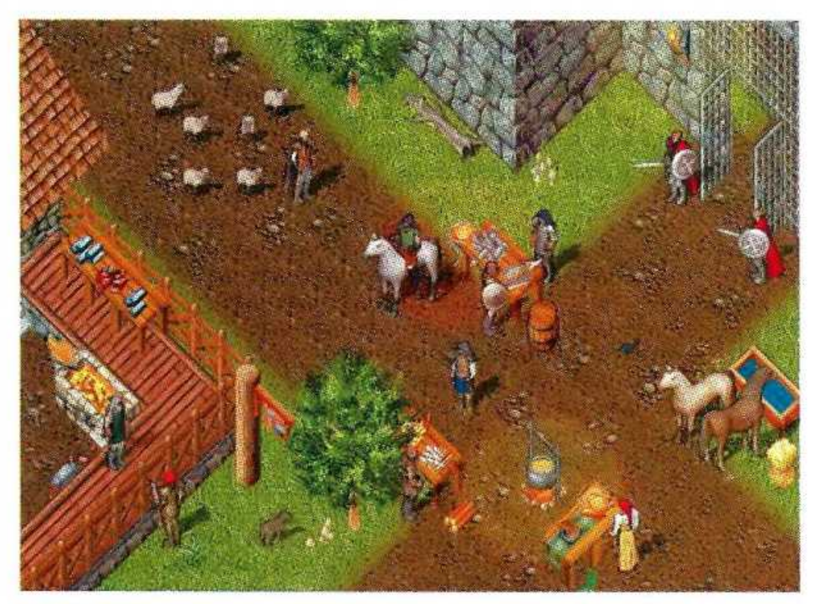
AUF EINEN BLICK

- 48 Fähigkeiten
- 64 Zaubersprüche
- 13 Großstädte
- 2 Kontinente

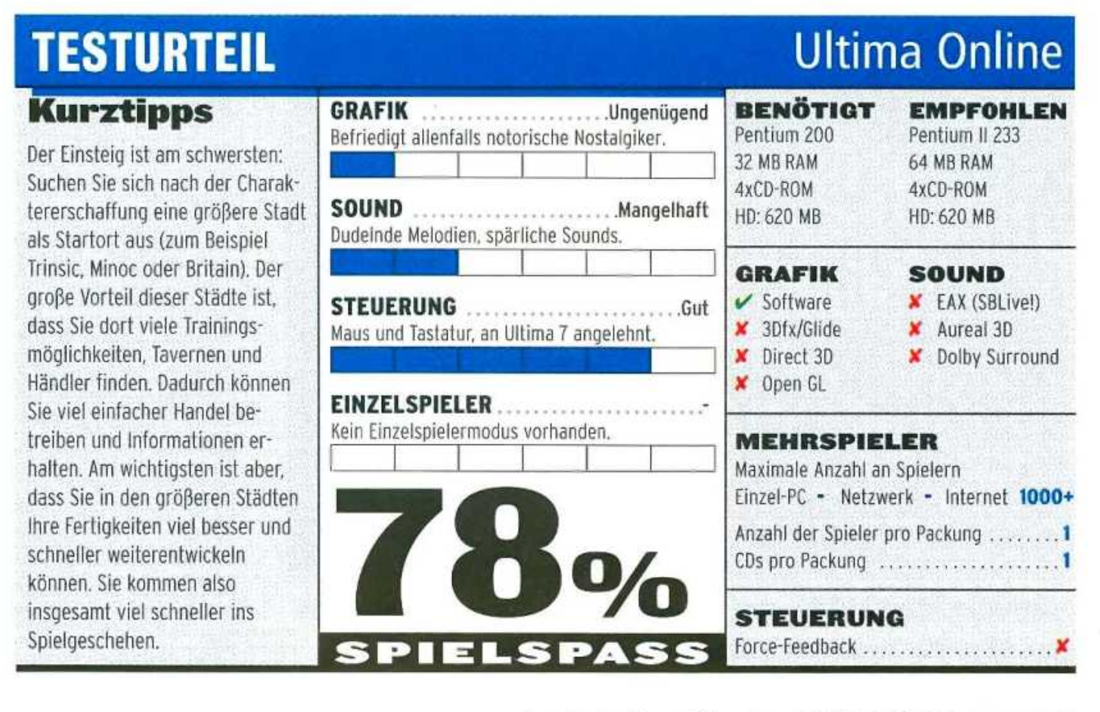
***Ultima Online* dient bewiesenermaßen der Völkerverständigung. Da krabbeln Amerikaner mit Franzosen im Gänsemarsch durchs Unterholz und da kommen sich Engländer, Deutsche und Asiaten bei der täglichen Ork-Jagd langsam näher.**

Mehr als ein schnelles Modem plus Netzzugang sowie eine Kreditkarte braucht es beim Einstieg nicht, umso gewaltiger ist dafür die Spielphilosophie. Als Barde, Ritter, Magier oder Handwerker mit möglichst kreativem Spitznamen plumpsen Sie ins fremde Abenteuerland Britannia. Nur warten dort statt Computerpuppen „reale" Menschen. Nach der simplen Installation sowie der Anmeldung finden deutsche Teilnehmer ihre Heimat auf dem Server „Drachenfels".

Daniel Ch. Kreiss



GRAU IN GRAU Technisch ist Ultima Online offensichtlich veraltet. Aber: Die spielerische Freiheit ist bislang unerreicht.



TESTURTEIL Ultima Online

Kurztipps

Der Einsteig ist am schwersten: Suchen Sie sich nach der Charaktererschaffung eine größere Stadt als Startort aus (zum Beispiel Trinsic, Minoc oder Britain). Der große Vorteil dieser Städte ist, dass Sie dort viele Trainingsmöglichkeiten, Tavernen und Händler finden. Dadurch können Sie viel einfacher Handel betreiben und Informationen erhalten. Am wichtigsten ist aber, dass Sie in den größeren Städten Ihre Fertigkeiten viel besser und schneller weiterentwickeln können. Sie kommen also insgesamt viel schneller ins Spielgeschehen.

GRAFIK .... Ungenügend
Befriedigt allenfalls notorische Nostalgiker.

SOUND .... Mangelhaft
Dudelnde Melodien, spärliche Sounds.

STEUERUNG .... Gut
Maus und Tastatur, an Ultima 7 angelehnt.

EINZELSPIELER .... -
Kein Einzelspielermodus vorhanden.

78% SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 620 MB	HD: 620 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC **-** Netzwerk **-** Internet **1000+**
Anzahl der Spieler pro Packung 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Trügerischer Schein

Begleiten Sie Held David auf der magie- und kampfintensiven Suche nach seiner entführten Frau.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Infogrames** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ Test in Ausgabe **5/99** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 266 Locations
- 75 Gegnertypen
- 16 Nah- und Fernkampfwaffen
- 8 Zaubersprüche mit drei Stärkegraden

Mit einer gelungenen Mischung aus *Diablo, Final Fantasy 7* und *Myth* wendet sich *Silver* an eine Vielzahl von Spielern. Dabei setzt das Action-Rollenspiel mit nichtlinearer Story und einfallsreichem Kampfsystem durchaus eigene Akzente.

Dicke Luft herrscht in der ansonsten so idyllischen Fantasywelt Jarrah: Oberbösewicht Silver hat alle Frauen im heiratsfähigen Alter entführt, um sie einem Unterweltmonster zu opfern. Doch der Schurke hat die Rechnung ohne Held David gemacht. Bevor Sie die Rettungsmission antreten, unterweist der rüstige Großvater unseren Helden noch in der Kampfkunst und macht Sie mit der Steuerung vertraut, damit Sie die spannenden Kämpfe bestehen können.

Georg Valtin



GEMEINSAME SACHE Hier trifft Blondschopf Silver die kämpferische Amazone Vivienne, die ihn fortan begleitet.

TESTURTEIL Silver

Kurztipps

Die vielen Kämpfe in *Silver* führen immer wieder zu Verletzungen Ihrer Gefährten. Sie können Ihre Mitstreiter aber mit einem kleinen Trick immer wieder heilen. Gehen Sie dazu einfach ins Rebellenlager auf dem Plateau und sprechen Sie mit einem beliebigen Kämpfer, der nicht zu Ihrer Dreiergruppe gehört. Wechseln Sie den Verletzten aus und holen Sie ihn danach wieder in Ihr Team. Wie durch Zauberhand erfreut er sich wieder bester Gesundheit. Dieser Vorgang läßt sich beliebig oft wiederholen.

GRAFIK ..... Gut
Überwältigende Landschaften und Lichteffekte.

SOUND ..... Gut
Dramatischer Soundtrack, pathetische Dialoge.

STEUERUNG ..... Gut
Volle Kontrolle in Kämfen teilweise umständlich.

MEHRSPIELER ..... Wertung nicht möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 200 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro Packung 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Einfluss-Reich

Im Siedler-3-Rivalen verhelfen Sie Ihren Anhängern durch weise Führung und Planung zum Sieg.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Neo** ■ ANBIETER **JoeWood** ■ Test in Ausgabe **7/99** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- 3 Völker
- 3 Kampagnen
- 30 Einzelmissionen
- Endlosspiel-Option
- Über 80 Gebäude

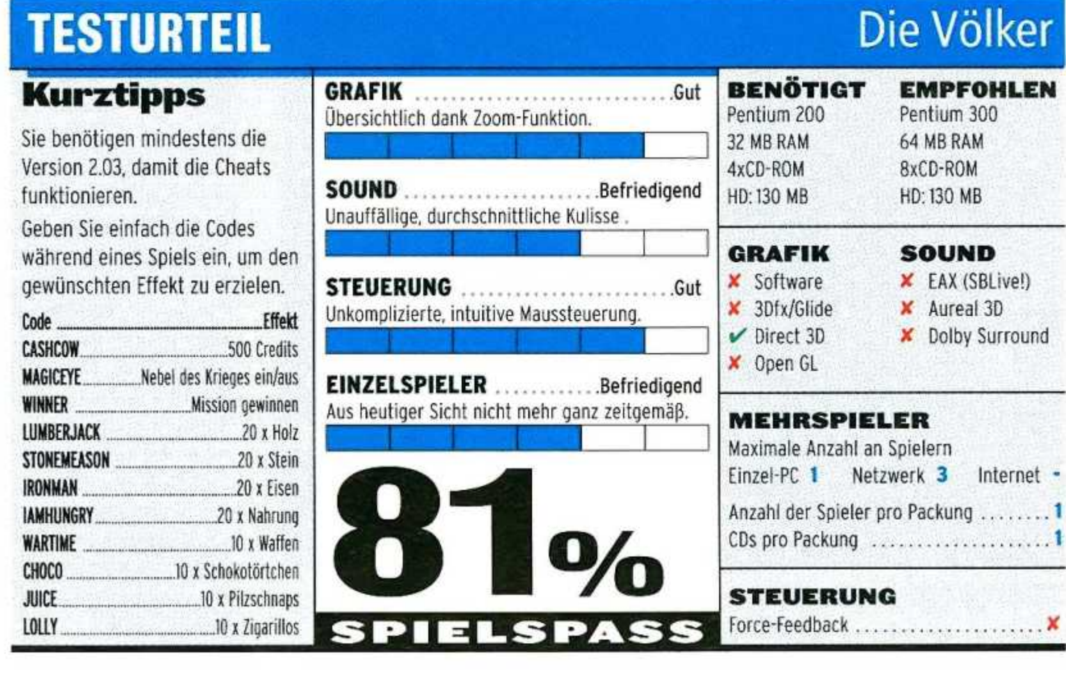
Ein Patentrezept für Aufbaustrategiespiele gibt es nicht, aber ein paar Zutaten gehören einfach dazu: possierliche Grafik, wuseliges Treiben und – ganz wichtig – ein Spieldesign, das erfreulicherweise übertriebener Hektik keine Chance lässt.

Als Oberhaupt eines von drei Stämmen leiten Sie im Aufbau-Klassiker *Die Völker* die Geschicke Ihrer Untertanen und verteidigen sie gegen die neidische Konkurrenz im Nachbardorf. Wie gewohnt entstehen rund um das Hauptgebäude Ihrer Siedlung durch Mausklick Wohnhäuser, Schulen, Kasernen, Schmieden, Marktplätze, Lagerhäuser, Stallungen und Forschungslabors. Türme dienen dazu, den eigenen Einflussbereich zu erweitern und zu verteidigen.

Petra Maueröder



EINWOHNERMELDEAMT Auf diesem Bildschirm informieren Sie sich über die Zusammensetzung des Volkes nach Berufen.



TESTURTEIL Die Völker

Kurztipps

Sie benötigen mindestens die Version 2.03, damit die Cheats funktionieren.

Geben Sie einfach die Codes während eines Spiels ein, um den gewünschten Effekt zu erzielen.

Code	Effekt
CASHCOW	500 Credits
MAGICEYE	Nebel des Krieges ein/aus
WINNER	Mission gewinnen
LUMBERJACK	20 x Holz
STONEMEASON	20 x Stein
IRONMAN	20 x Eisen
IAMHUNGRY	20 x Nahrung
WARTIME	10 x Waffen
CHOCO	10 x Schokotörtchen
JUICE	10 x Pilzschnaps
LOLLY	10 x Zigarillos

GRAFIK ..... Gut
Übersichtlich dank Zoom-Funktion.

SOUND ..... Befriedigend
Unauffällige, durchschnittliche Kulisse .

STEUERUNG ..... Gut
Unkomplizierte, intuitive Maussteuerung.

EINZELSPIELER ..... Befriedigend
Aus heutiger Sicht nicht mehr ganz zeitgemäß.

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 130 MB	HD: 130 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 3 Internet -
Anzahl der Spieler pro Packung 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback ..... ✘

Schussfahrt

Extremsport am heimischen PC: Rasen Sie über vereiste Gletscher und durch spektakuläre Halfpipes.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Housemargue** ■ ANBIETER **Infogrames** ■ Test in Ausgabe **1/2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

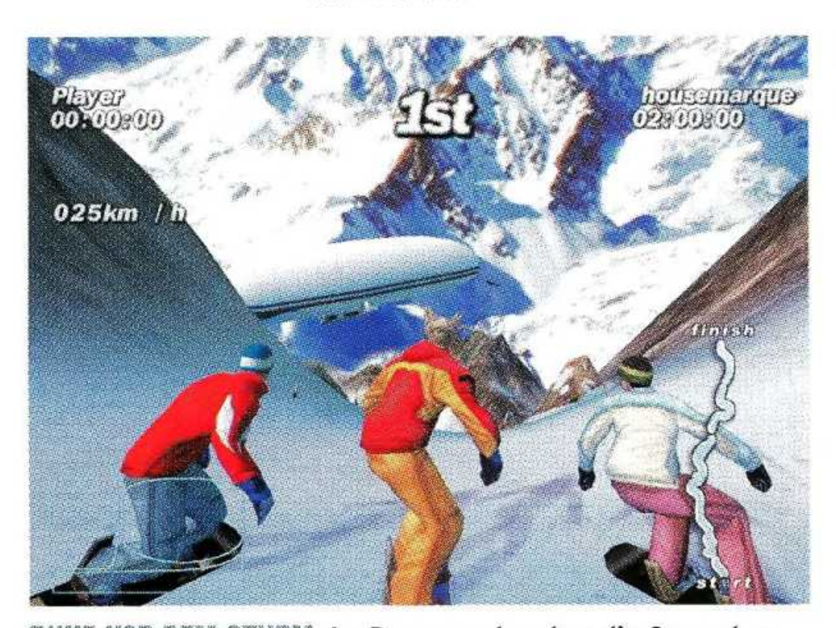
AUF EINEN BLICK

- 3 Abfahrtsstrecken
- 3 Halfpipes
- 3 Big-Air-Schanzen
- 6 Charaktere
- 10 verschiedene Snowboards

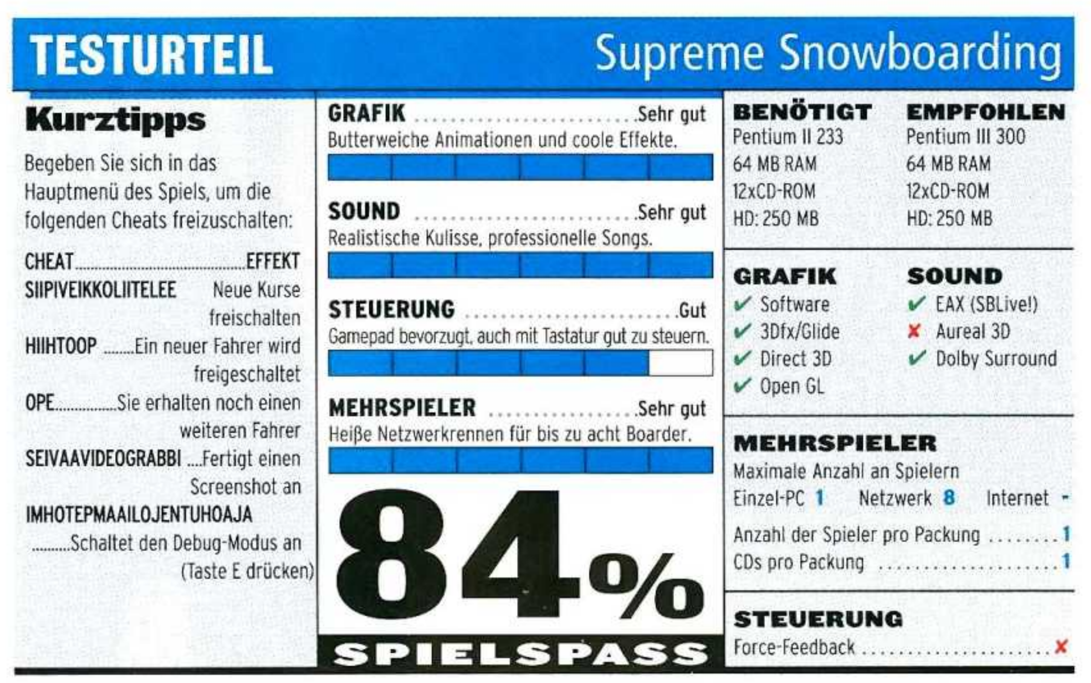
Endlich gibt es Wintersport für Daheimgebliebene: Bis auf das Après-Ski simuliert *Supreme Snowboarding* die wichtigsten Disziplinen des Schneesurfens – Knochenbrüche sind glücklicherweise garantiert ausgeschlossen.

In *Supreme Snowboarding* treten Sie in vier verschiedenen Spielarten des Snowboardens gegen hartnäckige und wieselflinke Konkurrenten an. Während die ersten beiden Disziplinen reine Abfahrtsläufe sind, gehören die letzten beiden in den Bereich Freestyle. Hier vollführen Sie mit Ihrem Brett entweder in der Halfpipe oder auf gewaltigen Big-Air-Rampen halsbrecherische Stunts, für die Sie das Programm mit begehrten Bonuspunkten belohnt.

Sascha Gliss



RUHE VOR DEM STURM Im Rennen schrecken die Computerfahrer auch vor unfairen Rempelaktionen nicht zurück.



TESTURTEIL Supreme Snowboarding

Kurztipps

Begeben Sie sich in das Hauptmenü des Spiels, um die folgenden Cheats freizuschalten:

CHEAT	EFFEKT
SIIPIVEIKKOLIITELEE	Neue Kurse freischalten
HIIHTOOP	Ein neuer Fahrer wird freigeschaltet
OPE	Sie erhalten noch einen weiteren Fahrer
SEIVAAVIDEOGRABBI	Fertigt einen Screenshot an
IMHOTEPMAAILOJENTUHOAJA	Schaltet den Debug-Modus an (Taste E drücken)

GRAFIK .... Sehr gut
Butterweiche Animationen und coole Effekte.

SOUND .... Sehr gut
Realistische Kulisse, professionelle Songs.

STEUERUNG .... Gut
Gamepad bevorzugt, auch mit Tastatur gut zu steuern.

MEHRSPIELER .... Sehr gut
Heiße Netzwerkrennen für bis zu acht Boarder.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 300
64 MB RAM	64 MB RAM
12xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 250 MB	HD: 250 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✔ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 1 Netzwerk 8 Internet -
Anzahl der Spieler pro Packung 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Das Spiel der Könige

Testen Sie Ihr taktisches Geschick gegen den Weltmeister des Computer-Schachs.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Chessbase** ■ ANBIETER **Eidos Interactive** ■ Test in Ausgabe - ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 2D- und 3D-Ansicht
- Editierbare Eröffnungsbibliothek
- Trainer-Funktion
- 300.00 Partien abrufbar

Das älteste Strategiespiel der Welt ist gleichzeitig auch das anspruchsvollste. Fritz erleichtert Schach-Anfängern den Einstieg.

Fritz 5.32 ist die 32-Bit-Version von *Fritz 5* und erneut eines der stärksten Schachprogramme für den Hausgebrauch. Neben einer stufenlos einstellbaren Spielstärke bietet das Programm einige interessante Sonderfunktionen. Die „Spionagefunktion" zeigt Ihnen beispielsweise an, welche Züge Fritz als Nächstes plant. Außerdem findet sich auf der CD ein Eröffnungsbuch, dessen Umfang Sie – je nach verfügbarem Festplattenplatz – beliebig vergrößern können. Der eingebaute Trainer analysiert für Sie bereits von Ihnen gespielte Partien und deckt die Schwächen Ihres Spiels auf.

Sascha Gliss



BIG BROTHER Der so genannte Coach überwacht auf Wunsch das eigene Spiel und schreitet bei Patzern ermahnend ein.

TESTURTEIL Fritz 5.32

Kurztipps

Sollten Sie die automatische Lernfunktion bei Wettkampfspielen gegen andere Schachprogramme eingeschaltet gehabt haben, werden Sie im Spiel Mensch gegen Computer feststellen, dass *Fritz 5.32* immer wieder die gleichen Eröffnungszüge durchführt. Löschen Sie dann die gespeicherten Lernwerte in der Option „Buch" mit dem Befehl „Wichtungen zurücksetzen". Verschieben Sie danach noch die Regler im Menü „Buchoptionen" (F4) ganz nach links. Dadurch ist die Lernfunktion deaktiviert.

GRAFIK .... Ausreichend
Schlicht in 2D, hässlich in 3D.

SOUND .... Befriedigend
Nervige Kommentare per Sprachausgabe.

STEUERUNG .... Gut
Wer Windows 98 kennt, beherrscht auch *Fritz*.

MEHRSPIELER .... Ausreichend
Keine Online-Partien möglich.

62%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium II 266
16 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 15 MB	HD: 315 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 2 Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro Packung 2
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘